DAMA CINESE

ISTRUZIONI PER

C 64 - C 128 - C 16

Spectrum 48K e PLUS - MSX

PUBBLIROME

DAMA CINESE

Che la dama sia un gioco universalmente noto, è ormai risaputo. Forse non gode di altrettanta fama la sua versione orientale, cioè la DAMA CINESE. Questa dama conserva il tradizionale concetto di mangiare le pedine, ma si differisce notevolmente nello scopo e nel modo del gioco.

SCACCHIERA - Essa è composta da 33 caselle disposte a croce, dentro le quali avviene il movimento delle pedine. All'inizio essa ospita 33 pedine e, una qualsiasi, dovrà essere eliminata così da consentire al giocatore di turno di effettuare la sua mossa (mangiando, appunto, una pedina).

LO SCOPO DEL GIOCO - Esso consiste nel far rimanere sulla scacchiera una sola pedina. Chi raggiunge tale traguardo vince. Nel caso di più di un giocatore, vince chi mangia più pedine.

OPZIONI E MODI DI GIOCO - Innanzitutto sarà necessario stabilire il numero di giocatori (fino a un massimo di quattro).

Per raggiungere lo scopo, bisogna mangiare una o più pedine seguendo le linee verticali ed orizzontali (non sono ammessi movimenti diagonali), ma attenzione, le pedine, per essere mangiate, devono essere per forza nella casella (verticale od orizzontale) attigua alla pedina con cui si vuole effettuare la mossa.

Siamo certi che, quando entrerete nello spirito del gioco, ne sarete travolti e appassionati. Non ci resta quindi che augurarVi buon divertimento e... vinca il migliore!!!

DAMA CINESE

ISTRUZIONI PER C 64 e C 128

CARICAMENTO DEL GIOCO

C 64

A Accertarsi che il nastro sia completamento riavvolto.
B Digitare LOAD seguito dal tasto RETURN.
C Alla scritta «Press Play on tape» premere il tasto PLAY del registratore.
D A caricamento avvenuto digitare RUN seguito dal tasto RETURN

CARICAMENTO DEL GIOCO

C 128

1 Accertarsi che il computer sia in modo C 64 (accendere il computer tenendo premuto il tasto Commodore in basso a sinistra).
2 Eseguire come per il C 64 dalla lettera A alla lettera D.

Per giocare:

1 Per iniziare la partita e scegliere il numero dei giocatori, premere il tasto P.
2 La partita con un solo giocatore è chiamata Solitario.
3 È possibile giocare da uno a quattro giocatori. Ogni giocatore giocherà la propria partita. Alla fine il Computer designa il vincitore.
4 Ogni partita termina quando non si può mangiare nessun'altra pedina.
5 Vince chi mangia più pedine. In caso di parità chi ha impiegato minor tempo.
6 Per iniziare il gioco togliere una pedina qualsiasi.
7 Le pedine si muovono per mezzo dei cursori.
8 Per eliminare la pedina all'inizio del gioco, portarsi su quella prescelta con i cursori e premere SPACE.
9 Per portarsi sulla pedina da muovere utilizzare i cursori come al punto 7.
10 Premere RETURN per «afferrare» la pedina.

11 Portarsi sulla buca in cui si vuole depositare la pedina che «mangia».

12 Premere RETURN per depositare le pedine. Automaticamente il Computer elimina dal gioco la pedina «mangiata» ed accrediterà il punto al giocatore.

13 TASTO B = Da utilizzare solo durante l'allenamento. Ritorna indietro di una mossa. Non è abilitato in gara.

14 TASTO M = Mostra le sequenze delle mosse effettuate. I numeri indicano la buca di partenza, quella di arrivo e le pedine mangiate.

15 TASTO N = Visualizza i numeri delle buche.

16 TASTO R = Azzera tutto e ricomincia da capo. Non è abilitato in gara.

CLASSIFICA FINALE: Per ottenere la classifica finale, premere un tasto qualsiasi.

DAMA CINESE

ISTRUZIONI PER C 16

CARICAMENTO DEL GIOCO:

A Accertarsi che il nastro sia completamento riavvolto.

B Fare avanzare il nastro per tre minuti.

C Alla scritta «Press Play on tape» premere il tasto PLAY del registratore.

D A caricamento avvenuto digitare RUN seguito dal tasto RETURN.

1 Per iniziare la partita e scegliere il numero dei giocatori, premere il tasto P.

2 La partita con un solo giocatore è chiamata Solitario.

3 È possibile giocare da uno a quattro giocatori. Ogni giocatore giocherà la propria partita. Alla fine il Computer designa il vincitore.

4 Ogni partita termina quando non si può mangiare nessun'altra pedina.

5 Vince chi mangia più pedine. In caso di parità chi ha impiegato minor tempo.

6 Per iniziare il gioco togliere una pedina qualsiasi.

7 Le pedine si muovono per mezzo dei cursori.

8 Per eliminare la pedina all'inizio del gioco, portarsi su quella prescelta con i cursori e premere SPACE.

9 Per portarsi sulla pedina da muovere utilizzare i cursori come al punto 7.

10 Premere ENTER per «afferrare» la pedina.

11 Portarsi sulla buca in cui si vuole depositare la pedina che «mangia».

12 Premere ENTER per depositare le pedine. Automaticamente il Computer elimina dal gioco la pedina «mangiata» ed accrediterà il punto al giocatore.

13 TASTO B = Da utilizzare solo durante l'allenamento. Ritorna indietro di una mossa. Non è abilitato in gara.

14 TASTO M = Mostra le sequenze delle mosse effettuate. I numeri indicano la buca di partenza, quella di arrivo e le pedine mangiate.

15 TASTO N = Visualizza i numeri delle buche.

16 TASTO R = Azzera tutto e ricomincia da capo. Non è abilitato in gara.

CLASSIFICA FINALE: Per ottenere la classifica finale, premere un tasto qualsiasi.

DAMA CINESE - 136

ISTRUZIONI PER SPECTRUM 48K - PLUS

CARICAMENTO DEL GIOCO:

A Accertarsi che il nastro sia completamento riavvolto.

B Premere il tasto LOAD con la lettera J.

C Premere il tasto SIMBOL SHIFT e, contemporaneamente, per due volte, il tasto PRINT.

D Premere ENTER e successivamente il tasto PLAY del registratore.

E A caricamento avvenuto appare sullo schermo: Ø OK, Ø: 1.

F Premere i tasti RUN con lettera R ed ENTER. Mantenere il volume del registratore al massimo.

1 Per iniziare la partita e scegliere il numero dei giocatori, premere il tasto P.

2 La partita con un solo giocatore è chiamata Solitario.

3 È possibile giocare da uno a quattro giocatori. Ogni giocatore giocherà la propria partita. Alla fine il Computer designa il vincitore.

4 Ogni partita termina quando non si può mangiare nessun'altra pedina.

5 Vince chi mangia più pedine. In caso di parità chi ha impiegato minor tempo.

6 Per iniziare il gioco togliere una pedina qualsiasi.

7 Le pedine si muovono per mezzo dei cursori 5-6-7-8.

8 Per eliminare la pedina all'inizio del gioco, portarsi su quella prescelta con i cursori e premere SPACE.

9 Per portarsi sulla pedina da muovere utilizzare i cursori come al punto 7.

10 Premere ENTER per «afferrare» la pedina.

11 Portarsi sulla buca in cui si vuole depositare la pedina che «mangia».

12 Premere ENTER per depositare le pedine. Automaticamente il Computer elimina dal gioco la pedina «mangiata» ed accrediterà il punto al giocatore.

13 TASTO B = Da utilizzare solo durante l'allenamento. Ritorna indietro di una mossa. Non è abilitato in gara.

14 TASTO M = Mostra le sequenze delle mosse effettuate. I numeri indicano la buca di partenza, quella di arrivo e le pedine mangiate.

15 TASTO N = Visualizza i numeri delle buche.

16 TASTO R = Azzera tutto e ricomincia da capo. Non è abilitato in gara.

CLASSIFICA FINALE: Per ottenere la classifica finale, premere un tasto qualsiasi.

DAMA CINESE - K1

ISTRUZIONI PER MSX

CARICAMENTO DEL GIOCO:

A Accertarsi che il nastro sia completamento riavvolto.

B Fare avanzare il nastro per tre minuti.

C Digitare CLOAD sulla tastiera e premere il tasto RETURN, quindi il tasto PLAY sul registratore.

D A caricamento avvenuto digitare RUN seguito dal tasto RETURN. Mantenere il volume del registratore al massimo.

1 Per iniziare la partita e scegliere il numero dei giocatori, premere il tasto P.

2 La partita con un solo giocatore è chiamata Solitario.

3 E possibile giocare da uno a quattro giocatori. Ogni giocatore giocherà la propria partita. Alla fine il Computer designa il vincitore.

4 Ogni partita termina quando non si puo mangiare nessun'altra pedina.

5 Vince chi mangia più pedine. In caso di parità chi ha impiegato minor tempo.

6 Per iniziare il gioco togliere una pedina qualsiasi.

7 Le pedine si muovono per mezzo dei cursori.

8 Per eliminare la pedina all'inizio del gioco, portarsi su quella prescelta con i cursori e premere SPACE.

9 Per portarsi sulla pedina da muovere utilizzare i cursori come al punto 7.

10 Premere RETURN per «afferrare» la pedina.

11 Portarsi sulla buca in cui si vuole depositare la pedina che «mangia».

12 Premere RETURN per depositare le pedine. Automaticamente il Computer elimina dal gioco la pedina «mangiata» ed accrediterà il punto al giocatore.

13 TASTO B = Da utilizzare solo durante l'allenamento. Ritorna indietro di una mossa. Non è abilitato in gara.

14 TASTO M = Mostra le sequenze delle mosse effettuate. I numeri indicano la buca di partenza, quella di arrivo e le pedine mangiate.

15 TASTO N = Visualizza i numeri delle buche.

16 TASTO R = Azzera tutto e ricomincia da capo. Non è abilitato in gara.

CLASSIFICA FINALE: Per ottenere la classifica finale, premere un tasto qualsiasi.

£.19.000

Amici lettori,

È possibile che malgrado tutti i nostri accurati controlli tecnici qualche cassetta possa risultare difettosa. In tal caso vi preghiamo di restituire la cassetta al nostro indirizzo, **specificando il difetto riscontrato,** Vi verrà immediatamente sostituita gratuitamente.

Grazie per la preziosa collaborazione.

La Direzione

DAMA CINESE - Suppl.to a SUPER GAME N°. 16 - Editrice PUBBLIROME - Roma - Dir. Resp. RENATO CIRCI - Distr.ne PARRINI - Roma - Aut. Trib. N°. 82/85